Juegos de siempre

Lois Pardo

No lecer fanse culleres (En el tiempo de ocio se hacen cucharas)
Refrán gallego

Hace 10 años, el tristemente desaparecido *António Cabral* escribía que "el juego no es una actividad simple o lineal, como muchas veces se cree al escribir sobre él en periódicos deportivos más volcados hacia el espectáculo y el vedetismo". Añadía que el propio sujeto era quien establecía una relación dinámica entre el placer y la propia actividad, conformándose –entonces- en conducto activo y no pasivo, como pueden dar a entender ciertas teorías del aprendizaje social y del psicoanálisis.[1] Casi un siglo antes, el historiador holandés *Huizinga* afirmaba en unos de los libros más leídos y discutidos seguramente en el mundo de la actividad lúdica, que el juego es libre, es libertad. "No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en el tiempo de ocio. Sólo secundariamente al convertirse en función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego".[2]

La denominación de juego ha suscitado diversas y divergentes opiniones. Desde cuándo, por qué o para qué juega el ser humano son algunas de las cuestiones sobre las que filósofos y antropólogos han teorizado a lo largo del último siglo. Lo que sí parece originar criterios convergentes es el hecho de que cuando esta actividad, libre y placentera, se desarrolla en el seno de una determinada comunidad y se va transmitiendo de generación en generación, adquiere connotaciones propias de la cultura a la que pertenece, pasando a formar parte de su acervo cultural e identitario, además de favorecer el conocimiento del medio y el aprendizaje de la lengua y de las costumbres propias de esa sociedad. Podemos concluír entonces que, más allá de un elemento lúdico que satisface la demanda de diversión, los juegos de tradición cultural constituyen una herramienta importantísima en la transmisión de una determinada cultura y de los conocimientos y saberes de una determinada comunidad.

La *UNESCO* considera al patrimonio cultural inmaterial (o intangible) como un importante factor del mantenimiento de la diversidad cultural frente a la creciente globalización, y centra su importancia en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación. Para el organismo de las *Naciones Unidas* especializado en Educación, Ciencias y Cultura, el patrimonio inmaterial es tradicional, contemporáneo y viviente al mismo tiempo, además de integrador, representativo y basado en la comunidad.[3] En la clasificación que la institución hace de este patrimonio, sitúa a los juegos y deportes tradicionales dentro del apartado *usos sociales, rituales y actos festivos* (junto a la artesanía, los oficios, las fiestas y las costumbres). He aquí,

entonces, la constatación *oficial* de la esencia patrimonial de estas prácticas lúdicas, más allá de ser los elementos con los que aprendieron a divertirse y comunicarse múltiples generaciones a lo largo de los siglos.

Para una verificación más mundana de esta condición, podemos pensar en los canteros que levantaron las hermosas catedrales del medievo, quienes ya jugaban en su infancia -y aún en su edad adulta- a muchos de los juegos que hoy conocemos como parte de nuestro inventario lúdico tradicional. Los grabados encontrados en muchos de estos edificios representando tableros de juego han ayudado a transmitir estas prácticas a lo largo de los siglos, sin percatarnos de las múltiples generaciones, de distinto nivel y estructura social, que compartieron los mismos o semejantes modos de divertimento.

Así pues, hemos de tener presente su naturaleza patrimonial siempre que nos refiramos a los juegos de tradición cultural.

Por otra parte, *Pieter Bruegel el Viejo* –uno de los máximos exponentes del arte flamenco- pintaba en la segunda mitad del siglo XVI el cuadro *Die Kinderspiele (Juegos de niños),* en donde se podían descubrir hasta 80 juegos infantiles de la época, es fácil imaginar que del entorno del artista. La mayor parte de estos juegos son fácilmente reconocibles por las distintas comunidades culturales europeas e incluso mundiales, aún a día de hoy, lo que nos habla de la universalidad del juego. Las diferencias consistirían -básicamente- en los nombres, los materiales y los espacios de juego; o si lo queremos ver de otro modo: en la lengua, en las artesanías y oficios y en el medio; lo que nos aportaría cierta visión cosmogónica del acervo patrimonial de una determinada comunidad. Esta circunstancia nos sitúa -por ende- ante una herramienta de gran utilidad para la comunicación intercultural, y por lo tanto, para el conocimiento y el respeto entre los pueblos. Así pues, podemos colegir que el juego tradicional proyecta a nivel universal nuestro patrimonio local.

Tenemos ante nosotros, por lo tanto, un instrumento lúdico testado por numerosas generaciones que ayuda a educar en valores, ejerce de portador y transmisor de la identidad cultural, fortalece la comunicación generacional e intergeneracional, promueve el respeto de los diferentes y –además- se adapta con el paso de los siglos a las realidades actuales. Y todo esto desde las edades más tempranas. No aprovechar este potencial en un mundo que tiende a la deshumanización y el individualismo sólo sería explicable en una sociedad decadente o esquizofrénica. Y la evidencia de que algo no estamos haciendo bien la tenemos al comprobar cómo un niño se sorprende al ver girar un trompo o correr una carrilana y no muestra sorpresa alguna al pulsar un botón en su cuarto que le permite conectarse inmediatamente con las antípodas.

Los cambios sociales de las últimas décadas derivan -entre otras cosas- hacia un cambio en el modo de juego. Niñas y niños desarrollan sus infancias cada vez más en soledad. La interacción entre personas, propia de los juegos tradicionales, ha sido substituida por la interacción con máquinas. Monitores de distintos tamaños (consolas, ordenadores, televisores, teléfonos...), se han ido convirtiendo en los principales “interlocutores”, en los mejores confidentes e incluso en los medios necesarios para entablar cualquier tipo de relación. Esta

situación no hace sino poner en evidencia la falta de comunicación y diálogo que nos autoimponemos en la actualidad, desde una sociedad que rompió con un modo de vida comunitario en donde cada cual era consciente de su importancia y responsabilidad para la pervivencia de la propia comunidad. Este modo de vida queda hoy muy lejos de nuestro *way of life*. Ya no es *cool* vivir como lo hacían nuestros abuelos, excepto para algunos movimientos de la *new age*. Los mayores avances tecnológicos de la especie humana han tenido lugar en el transcurrir de medio siglo y esto ha provocado que muchas personas de nuestro entorno hayan visto sustituidos sus instrumentos más cotidianos, pasando de la azada al *smartphone* en apenas una generación. Quizás, como especie, aún no hayamos asimilado bien los avances y nuestra respuesta a los grandes cambios sea de rechazo por todo lo que consideramos “del pasado”, apostando por una ultracompetitividad que nos individualiza y nos separa, debilitándonos y deshumanizándonos cada vez más.

Los juegos nos remiten a una visión de la realidad, a través de los roles que transmiten. Debemos destacar los valores positivos de los juegos tradicionales y demostrar que es posible otra forma de jugar y de relacionarse. Es importante, sin embargo, detectar y corregir las conductas sexistas, generando hábitos participativos en igualdad. Es por esto que se hace precisa una revisión de estos juegos desde múltiples perspectivas para no incidir nuevamente en posturas dominantes y/o competitivas.

Sirva este artículo para proponer un acercamiento a los juegos tradicionales desde una óptica integradora que los encaje en una sociedad de valores en igualdad y no violencia, convirtiéndolos en uno de los pilares de nuestra futura identidad cultural.
Estos juegos nos van a facilitar un trabajo intergeneracional e intercultural, promoviendo nuestra Cultura desde el contacto con otras generaciones y proyectándola a través del conocimiento de otras culturas universales.



1 CABRAL, António (2002). O mundo fascinante do jogo. Notícias editorial
2. HUIZINGA, Johan (1938). Homo ludens. Alianza editorial (ed. castellano 2004) Trad. Eugenio Imaz.
3. www.unesco.org